



## Socialization Regarding Negative Impacts of Use Gadgets for Al-Washliyah Berastagi Private Elementary School Students

Hanna Niken J Sihotang<sup>1\*</sup>, Ratna Wahyuni<sup>2</sup>, Yunistita<sup>3</sup>, Egidia P<sup>4</sup>, Dinda S<sup>5</sup>, Resaloista T<sup>6</sup>

Universitas Quality Berastagi

**Corresponding Author:** Hanna Niken J Sihotang [niken.sihotang2307@gmail.com](mailto:niken.sihotang2307@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

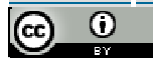
*Keywords:* Gadgets, Impact, Children

*Received :* 4 January

*Revised :* 18 January

*Accepted:* 18 February

©2023 Sihotang, Wahyuni, Yunistita, Egidia, Dinda, Resaloista: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

Gadgets are media that are used as modern communication tools. Now communication activities have developed increasingly more advanced with the emergence of gadgets. Gadgets have an impact on early childhood social development. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development. The negative effects of using gadgets on children include children becoming closed personalities, sleep disturbances, being alone, violent behavior, fading creativity, and threats of cyberbullying. With the results of this socialization activity, it provides education to service participants, namely Al-Washliyah Berastagi Private Elementary School students so that they can minimize the negative impact of using gadgets

## Sosialisasi Mengenai Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa SD Swasta Al-Washliyah Berastagi

Hanna Niken J Sihotang<sup>1\*</sup>, Ratna Wahyuni<sup>2</sup>, Yunistita<sup>3</sup>, Egidia P<sup>4</sup>, Dinda S<sup>5</sup>, Resaloista T<sup>6</sup>

Universitas Quality Berastagi

**Corresponding Author:** Hanna Niken J Sihotang [niken.sihotang2307@gmail.com](mailto:niken.sihotang2307@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Gadget, Dampak, Anak-anak.

*Received :* 4 January

*Revised :* 18 January

*Accepted:* 18 February

©2023 Sihotang, Wahyuni, Yunistita, Egidia, Dinda, Resaloista: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. Dengan hasil dari kegiatan sosialisasi ini memberikan edukasi kepada peserta pengabdian yaitu siswa SD Swasta Al-Washliyah Berastagi sehingga dapat meminimalisir dampak negative dari penggunaan gadget

---

## PENDAHULUAN

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang memiliki arti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fenomena yang sering terjadi saat ini adalah banyak orangtua memberikan gadget pada anaknya yang masih tergolong usia dini. Kedua orangtua sengaja memberikan gadget dengan tujuan untuk memberikan hiburan kepada anak. Anak yang sedang menangis akan tenang seketika apabila disuguhkan gadget oleh Orangtuanya, sehingga banyak Orangtua saat ini yang memilih alternatif tersebut untuk menenangkan anaknya. Padahal, akan banyak dampak negatif yang terjadi apabila anak sudah kecanduan gadget, antara lain : Mengganggu Pertumbuhan otak anak. Stimulasi berlebih dari gadget pada otak anak yang sedang berkembang dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, meningkat sifat impulsif, kemampuan anak untuk mandiri. Tumbuh Kembang yang Lambat. Penggunaan gadget pada anak juga membatasi gerak fisiknya yang dapat memperlambat tumbuh kembang anak, kelainan mental

Penelitian di Bristol University pada tahun 2010 mengungkapkan bahaya penggunaan gadget pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Kecanduan penggunaan gawai tidak hanya dialami usia produktif tetapi juga anak-anak. Bahkan saat ini anak-anak usia lima tahun sudah mengalami masalah kejiwaan akibat kecanduan gadget. Disamping beberapa dampak negatif tersebut, tentu penggunaan gadget pada anak usia dini juga memiliki dampak positif.

Setelah kita ketahui bersama, ternyata penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif maupun negatif. Mari kita ketahui solusi agar penggunaan gadget pada anak usia dini berdampak baik untuk anak maupun lingkungannya. Solusi tersebut di antaranya : Lakukan pengaswasan rutin terhadap penggunaan gadget anak, Memberi jadwal penggunaan Gadget, Jangan sepenuhnya memberi akses pada gadget ke anak, memberi tahu bahaya penggunaan gadget berlebih, Tetapkan wilayah bebas penggunaan gadget pada anak, Ajak anak untuk bermain langsung dengan teman sebaya, Jalin komunikasi yang baik dengan anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, diperlukan suatu program sosialisasi untuk mengetahui dampak negative yang ditimbulkan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak siswa SD Swasta Al-Washliyah Berastagi.

## **PELAKSANAAN DAN METODE**

### **Waktu dan Tempat**

Metode pelaksanaan yang akan digunakan dalam pengabdian ini adalah dalam bentuk pelatihan seperti Ceramah dan Sosialisasi dengan alat LCD Proyektor. Dalam melaksanakan metode ini penceramah menyampaikan materi dan sosialisai kepada peserta pengabdian yang meliputi siswa di SD Swasta Al-WASHLIYAH Berastagi pada 20 Januari 2023.

### **Mekanisme Persiapan Kegiatan PKM**

Mekanisme persiapan pelaksanaan kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan judul kegiatan yang akan dilaksanakan
- b. Membuat proposal PKM
- c. Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan pada saat pengabdian
- d. Mengobservasi lokasi PKM

### **Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan PKM**

Mekanisme pelaksanaan kegiatan PKM adalah sebagi berikut:

- a. Meminta surat izin untuk melaksanakan PKM dari kampus
- b. Meminta surat balasan dari mitra bahwa telah melakukan PKM
- c. Melaksanakan PKM oleh tim
- d. Membuat laporan hasil PKM Hasil

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Secara umum kegiatan sosialisasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan SD Swasta Al-Washliyah Berastagi ini berjalan dengan baik dan peserta PKM dapat memahami materi PKM yang disampaikan seperti penjelasan umum tentang penggunaan gadget, penjelasan cara mencegah penggunaan gadget yang berlebihan. Dan penjelasan mengenai dampak negatif terhadap penggunaan gadget yg berlebihan pada anak-anak yaitu dapat berupa sifat agresif dan gangguan pertumbuhan otak yang akan dialami oleh anak-anak apabila penggunaan gadget pada anak tidak dibatasi, Diadakan juga forum tanya jawab dan diskusi dengan peserta pengabdian mengenai materi dan juga dijelaskan bagaimana cara untuk mengurangi atau mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak sehingga diperlukan juga campur tangan dari orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak.

Adapun pengertian dari gadget itu adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Gadget seolah tak bisa dilepaskan dari kehidupan anak-anak yang lahir di zaman milenial saat ini. Padahal, potensi gadget merusak otak anak bisa terjadi jika anak dibiarkan terlalu lama menatap layar gadget tersebut. Istilah terhadap perilaku kecanduan gadget adalah screen dependency disorder (gangguan ketergantungan terhadap layar gadget) atau

SDD. Sebuah penelitian terbaru menemukan 30% anak di bawah usia enam bulan sudah mengalami paparan gadget secara rutin dengan rata-rata 60 menit perhari. Di usia dua tahun, sembilan dari sepuluh anak mendapat paparan gadget yang lebih tinggi dan berpotensi membuat mereka mengalami SDD. Potensi gadget merusak otak anak bisa lebih tinggi jika si kecil terkena paparan gadget sejak dini. Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang percaya bahwa ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mereka, ada juga yang berpikir bahwa itu dapat merugikan. Tidak dapat disangkal bahwa gadget dan teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka. Mereka juga dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet.

Adapun dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan Gadget Pada Anak meliputi dampak positif dan dampak negative.

Dampak Positifnya yaitu:

1. Menambah ilmu pengetahuan

Gadget kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapan pun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Bahkan, kini anak-anak sudah tak asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah mereka.

2. Mempermudah komunikasi

Ini adalah fungsi utama gadget, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur Video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seperti bertatap muka langsung.

3. Memperluas jaringan pertemanan

Munculnya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, path, skype memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. Gadget membuat dunia seakan-akan berada dalam genggaman kita.

Dampak Negatifnya yaitu:

1. Gangguan Tidur

Berdasarkan penelitian yang dilakukan *Boston College* pada tahun 2012, sebanyak 75% anak berusia 9-10 tahun mengalami kesulitan tidur karena penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan. Tentunya, gangguan tidur ini juga bisa berdampak pada prestasi sekolah, karena otak dan tubuh yang tidak dapat beristirahat dengan baik di malam hari.

2. Sifat Agresif

Dampak negatif HP bagi anak selanjutnya adalah munculnya sikap agresif. Pasalnya, penggunaan HP yang berlebihan tidak hanya memberikan dampak buruk akibat radiasi, tapi juga dampak negatif yang didapatkan dari konten media yang dikonsumsi. Oleh sebab itu, para orang tua sebaiknya membatasi waktu penggunaan HP beserta memfilter konten-konten apa saja yang layak untuk dikonsumsi anak usia dini.

3. Mengganggu Pertumbuhan Otak Anak

Pada anak usia dini, pertumbuhan otak anak bertumbuh dengan sangat cepat. Pertumbuhan otak ini terus berlangsung hingga usia 21 tahun, dan juga dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan sekitarnya. Jika pemakaian HP pada sang anak terlalu berlebihan, hal ini dapat memberikan dampak buruk seperti keterlambatan kognitif, *tantrum*, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri. Untuk dapat mencegah dampak negatif HP bagi anak kecil, sebaiknya berikan mereka keleluasaan dalam menggunakan HP ketika mereka sudah menyentuh usia tertentu saja.

4. Sifat Ketergantungan Pada *Gadget*

Dampak negatif HP bagi anak selanjutnya adalah munculnya rasa ketergantungan terhadap *gadget* itu sendiri. Ketika sang buah hati terlalu sering atau lama menggunakan *gadget* atau HP, tentunya bisa muncul rasa ketergantungan dalam diri mereka. Hal ini dapat mengakibatkan efek buruk dalam perkembangan fisik dan juga motoriknya. Misalnya, anak menjadi enggan berinteraksi langsung dengan orang sekitar, gangguan motorik, hingga kurangnya asupan makanan karena mereka terpaku pada layar HP.

5. Potensi Gangguan Mental Pada Anak

Penelitian di *Bristol University* pada tahun 2010 mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan pada anak yang perlu diwaspadai adalah meningkatnya risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang perhatian, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Dampak negatif HP bagi anak ini bisa disebabkan karena interaksi anak dengan sekitar, atau bahkan interaksi media sosial yang buruk, seperti tindak *cyberbullying*

Cara yang dapat dilakukan oleh orang tua utk meurangi kecanduan gadget pada anak yaitu:

1. Membuat aturan yang jelas terkait penggunaan *gadget*  
Penetapan aturan yang dimaksudkan di sini bisa menyangkut banyak hal, di antaranya adalah masalah waktu dan *tech-free zones*. Akan lebih baik jika orang tua membatasi penggunaan waktu anak-anak dalam bermain *gadget*. Setelah waktu penggunaan *gadget* sudah habis, orang tua diharapkan bisa bersikap bijaksana dan mendistraksi anak pada kegiatan lain. Untuk *tech-free zones* ini artinya ada beberapa area di rumah yang tidak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*. Seperti di ruang makan, kamar mandi, dan juga kamar tidur. Kedua hal ini akan membuat anak lebih memahami arti dari kepercayaan orang tua serta bertanggung jawab atas apa yang ia pegang sekarang.
2. Menggunakan sistem *reward* dan *punishment* yang menyenangkan  
Banyak sekali jurnal yang menjelaskan mengenai dampak dari penggunaan *reward-punishment* dalam upaya mendidik anak. Selain berfungsi untuk menunjukkan sejauh mana keterlibatan orang tua dalam kegiatan anak, sistem ini juga bisa digunakan untuk mengontrol perilaku anak. Ada proses belajar mengenai value yang berusaha ditanamkan oleh orang tua juga ada tantangan tersendiri ketika berhasil dalam pencapaian tertentu. Inilah yang membuat sistem ini menjadi tepat untuk mendampingi aturan yang sudah dibuat di awal.
3. Mengawasi penggunaan *gadget* anak  
Mengawasi penggunaan *gadget* ini bagaimana orang tua tidak hanya mengobservasi atau melakukan *tracking* terhadap aktivitas anak pada *gadget*, tetapi juga bagaimana orang tua melakukan refleksi terbuka pada anak. Refleksi ini bisa dilakukan dengan mengajukan pertanyaan seperti, "*Game yang kamu mainkan tentang apa?*" atau "*Tadi sudah sampai level berapa?*". Hal ini akan membuat anak lebih *aware* atau sadar terhadap apa yang ia lakukan serta menumbuhkan keterbukaan pada orang tua.
4. Hindari penggunaan *gadget* di depan anak  
Anak-anak adalah peniru ulung. Perilaku mereka merupakan bentuk dari hasil meniru orang-orang di sekitarnya, terutama orang tuanya. Apabila seorang anak sering melihat orang tuanya asik dengan *gadgetnya*, secara otomatis ia akan menganggap bahwa itu merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan ingin melakukan hal yang serupa. Karena itu, usahakan untuk tidak banyak menggunakan *gadget* di depan anak dan maksimalkan waktu bersamanya dengan melakukan interaksi langsung dan melakukan kegiatan bersama. Dengan begitu, definisi menyenangkan bagi anak akan bergeser dari *gadgetnya*.
5. Mengajak anak keluar dan bermain dengan alam  
Di era modern ini, orang-orang semakin jarang berinteraksi dengan alam, terutama bagi yang tinggal di daerah perkotaan. Selain karena keterbatasan lahan, kesibukan dan kekhawatiran orang tuanya juga menjadi faktor utama. Padahal, banyak permainan menyenangkan bagi anak yang dapat dilakukan di ruang terbuka. Misalnya dengan berkebun, menangkap serangga,

camping, dan sebagainya. Tidak hanya menyenangkan, itu juga memberikan pelajaran bagi anak dan menjadi stimulus yang memicu kecerdasan dan kreativitas anak. Sebuah penelitian di Denmark menunjukkan bahwa anak-anak yang lebih sering bermain di alam dan ruang terbuka lebih waspada, memiliki gerak motorik yang lebih baik, dan lebih kreatif.

6. Memberikan alternatif permainan pada anak

Anak sulit lepas dari *gadget* nya karena mereka menemukan suatu permainan yang menyenangkan di dalamnya. Maka, untuk mengalihkan perhatiannya dari *gadget*, orang tua harus mampu menemukan permainan lain yang tidak berkaitan dengan elektronik. Misalnya, permainan menyusun benda seperti lego. Ini tidak hanya memberikan kesibukan dan rasa penasaran bagi anak, sebagaimana permainan pada *gadget*, tetapi juga merangsang pola pikir dan kreativitasnya.

7. Pastikan anak tidur dengan baik dan cukup

Menurut *US National Sleep Foundation*, rata-rata waktu yang harus dihabiskan anak untuk tidur adalah 7 jam. Kendati angka menunjukkan bahwa anak-anak kebanyakan sudah mengalami deprivasi tidur, tidur yang cukup dan juga baik sebenarnya dapat membantu memulihkan mata dari ketegangan serta memaksimalkan kinerja otak. Bisa disimpulkan bahwa tidur yang cukup dan baik ini menjadi modal yang penting untuk kesehatan anak.



Gambar 1. Peserta dan Tim Pengabdian

Dengan diadakan kegiatan sosialisasi ini memberikan edukasi kepada peserta pengabdian sehingga dapat meminimalisir dampak negative dari penggunaan gadget.



## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini . Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang percaya bahwa ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mereka, ada juga yang berpikir bahwa itu dapat merugikan. Tidak dapat disangkal bahwa gadget dan teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka. Mereka juga dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet

Dengan diadakan kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada peserta pengabdian yaitu siswa SD Swasta Al-Washliyah Berastagi sehingga dapat meminimalisir dampak negative dari penggunaan gadget.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan 2 (dua) Program Studi di Universitas Quality Berastagi yaitu Prodi PGSD dan Prodi Hukum. Pengabdian kepada masyarakat ini juga merupakan kolaborasi antara dosen dengan mahasiswa. Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh sivitas akademik Universitas Quality Berastagi dan juga ditujukan kepada pihak yang terlibat aktif di SD Swasta Al-Washliyah Berastagi sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anggrahini, S. A, 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget.*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Yogyakarta

Hana pebriana putri, 2017. *Analisis Penggunaan Gadget atherhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.* Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai

Idad Suhada, 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Jonathan, dkk, 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya.

Masganti sit, 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia dini Jilid I.* Medan : Perdana Publishing

Novitasari, Wahyu, 2016, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*, Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya.

Puspensos. Diakses pada 2021. *Upaya Pencegahan Dampak Negatif Gadget Bagi Anak.*

Widiawati, 2014, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang*